MENSILE - ANNO II - N. 18

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - ASSAULT
2 - GP RIDER
3 - APPRENTICE
4 - ASTRO LABYRINTH
5 - CIRCUITS
6 - THE JUNGLE
7 - FUTURE WALL
8 - SPHEROSEEKER
9 - GALAXY
10 - FURORE
11 - ROARRR!!!
12 - I GALLI
13 - PALLAMANO
14 - COMPUBRAIN
15 - OMAR
16 - ANDROID CHASE
17 - VON HOPPEL
18 - EDEN
19 - CARGO
20 - SGORBIO
21 - PLUCK
22 - INVESTIGATION
23 - DUELLO TRA CACCIA
24 - CONFLITTO NELLA GALASSIA
25 - SWORD AND [illegible]AIRS
26 - TUNNE[illegible]
27 - [illegible]
28 - [illegible]
29 - STALA[illegible]
30 - MONSTERS

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

BRONSON IN CALIFORNIA

Il vecchio amato Charles Bronson se ne sta bello e tranquillo in California. Lì può giocare anche lui a California Games che vi proponiamo questo mese oppure continuare ad essere il giustiziere della notte che noi tutti conosciamo.
In questo numero di Hit Parade vogliamo anche invitarvi ad imparare a fare le bolle con Bubble Bobble e ad usare le palline per disegnare. Ma poi c'è Charles con il suo Deathwish 3.

HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

ASSAULT

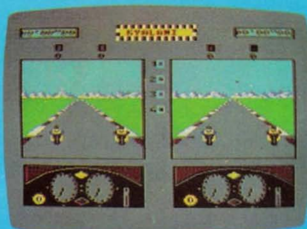


Rompendo un decennio di tregua i bellicosi Stanggore hanno oltrepassato il terzo ciclo della spirale installando una base avanzata sul pianeta Vojum riconosciuto appartenente alla Federazione terrestre. Per impedire azioni di rappresaglia essi hanno installato un potente divergitore nucleico capace di neutralizzare nel raggio di alcuni anni luce ogni motore a propulsione stellare. Per questc motivo la potente Star Queen guidata dal capitano Anderson, inviato a respingere gli alieni, è una nave antiquata e a motori riconvenzionali che seppure dotata di schermi protettivi, costringerà l'eroico pilota a individuare nel corso della battaglia i depositi di idrogeno, ossigeno e energia per il sostentamento del suo mezzo

JOYSTICK PORTA 2

F1	scudi si
F3	scudi no
F5	musica
F7	effetti sonori
FUOCO	inizio gioco per prender ossigeno idrogeno

G P RIDER



Per gli appassionati delle 2 ruote ecco tutta per loro una entusiasmante gara motociclistica che vi vedrà impegnati per la conquista dell'ambito titolo di campione del mondo per la classe dei 500 cc. Potrete partecipare da soli o in gara contro un vostro amico, scatenando la vostra moto sui più famosi e impegnativi circuiti di tutto il mondo. Per i meno esperti ci sarà però la possibilità di allenarsi al difficile controllo del mezzo rombante, provando i vari percorsi per impratichirsi nel curvare, accellerare e frenare scalando le marce, mettendo a dura prova prontezza di riflessi e memoria. Questa fase di prova viene tuttavia consigliata anche ai più esperti, poiché come vi renderete conto questa guida simulata è molto realistica e prepara veramente molto bene alla partecipazione ai gran premi. Allenatevi strenuamente perché conquistare il titolo non è così semplice.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

APPRENTICE

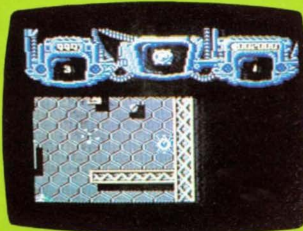


Lo stregone Alasha deve essere trovato e ucciso o terrorizzerà con la sua magia tutta la terra. Egli è ben protetto e pertanto saranno necessarie abilità e intelligenza per trovare la sua strada nel labirinto magico. Troverete 35 mostri che vi attaccheranno in vario modo e potrete lanciare magie, dopo aver selezionato il vostro libro di difesa quali: 1) scudi, 2) maledizioni, vengono raddoppiate contro scheletri o vampiri se avete la croce, 3) sfera infuocata ma dovrete avere il calice, 4) distruzione, dovete possedere l'anello, 5) fuga, dovete avere la croce. Ricordate che i mostri non rigenerano la loro forza, per cui potete dannaggiarne uno e poi tornare a finirlo. Dovrete recuperare, dopo aver ucciso un mostro, gli oggetti trovati nelle stanze che vi potranno essere utili per compiere la vostra missione: chiavi, croci, libro magico o che vi daranno dei punti come il teschio di giada. Ma fate del vostro meglio per distruggere il malvagio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	
F1/F7	magie

ASTRO LABYRINTH

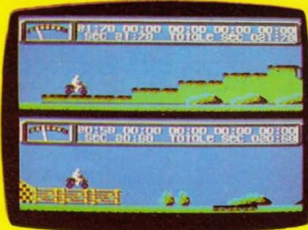


Dopo l'aggressione che i Gobol avevano portato al pacifico mondo di Suler con lo scopo di impadronirsi degli immensi tesori della corona, una interminabile guerra era iniziata tra i due popoli. Il principale scopo dei pacifici difensori fu fin dall'inizio quello di liberare il loro principe rapito e tenuto prigioniero su qualcuno degli asteroidi maledetti di Felsar. Così dopo 20 anni, trovato finalmente l'obiettivo, un audace pilota di nome Cobor venne inviato con lo scopo di espugnare la prigione dell'amato sovrano sul superfortificato e protetto asteroide Cefis II. Per superare le mille trappole e i numerosi tranelli mortali l'eroico capitano dovrà dimostrare una non comune intelligenza oltre a possedere prontezza di riflessi eccezionali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CIRCUITS



Più una gara di prontezza di riflessi e di tempismo piuttosto che di destrezza nella guida della moto, sarà quello che potrai provare con questo gioco. Potrai destreggiarti contro il tuo computer o un tuo volenteroso amico su percorsi misti ed in una sorta di moto-cross, evitare improvvisi ostacoli, saltare insidiose pozze d'acqua o salire su ripide salite. Troverai sul tuo cammino anche diabolici ostacoli forse un poco inusuali sui percorsi di gara abituali, ma, si sa, nel mondo dei computer ogni cosa è possibile.

Ricordati inoltre che, grazie all'uso di un potente editor, potrai anche progettarti un esclusivo percorso di gara, per sbalordire sempre di più i tuoi avversari

JOYSTICK

PORTA 1	1 giocatore
PORTA 2	2 giocatori

THE JUNGLE



Guidato dalla mappa del pianeta Felison il professor Ticerco, abile e famoso esploratore dell'Africa nera ha raggiunto il suo punto di partenza. Dall'ospitale capanna base sarà impegnato in una ricerca per terra e per fiume dei preziosi tesori che il pirata burlone aveva a suo tempo disseminato in questo luogo inospitale. A rendere tuttavia difficle la sua già ardua missione l'illustre archeologo troverà ogni sorta di pericolosi animali che molto spesso, senza averne alcuna intenzione, potrebbero essergli addirittura fatali. Il nostro intrepido cercatore potrà muoversi a piedi o con una canoa stando però ben attento in questo caso a dove metter le pagaie, poiché nel fiume molti animali pericolosi potranno assomigliare a prima vista a oggetti di interesse archeologico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	menù

FUTURE WALL

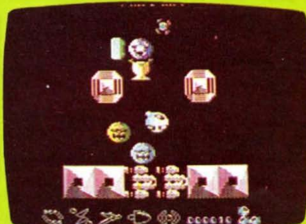


Di fronte a 600 miliardi di ansioni spettatori di tutta la galassia sta per avere inizio la attesissima finale di Future Wall, lo straordinario gioco creato dalla fantasia della Confederazione unita un paio di secoli fa. In questo gioco i contendenti alla guida di un magnetron dovranno dirigere uno sferomagnete di forbium a rimbalzare in un campo di gara che, in assenza di gravità, risulta delimitato da un campo magnetico tridimensionale. Muovendo abilmente il magnetron dovrai impedire la fuga delle sfere nello spazio profondo demolendo i successivi schemi di gioco. Poni particolare attenzione al colore dei mattoncini, poiché alcuni di essi verrano disintegrati solo dopo ripetuti colpi, mentre altri saranno del tutto inerti ed alcuni di questi genereranno dei cilindri di bonus, capaci di aumentare il punteggio, di rallentare il gioco, di aumentare le dimensioni del magnetron e così via. Non fare comunque caso agli pseudo-fantasmi che serviranno unicamente a disturbare il gioco.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

SPHEROSEEKER



Il perfido Terry ha catturato quattro amici sferici. Armato con un fucile a bolle dovrai entrare nel territorio del tuo nemico e superare le 16 zone di difesa, per trovare, alla fine di ogni gruppo di 4 zone, un tuo amico. In ogni zona oltre a barriere elettrificate, troverai anche nemici quali forni a microonde, bomboloni e roulette, molto pericolosi se lampeggiano. Ma non disperate per ogni amico ritrovato riceverete in cambio un'arma o un bonus, come quando recuperate un disco sulla vostra strada. L'armamento completo è rappresentato da icone sulla destra dello schermo e consiste in turbospinta, laser, missile, spray di proiettili, scudi elettrificati, spray laser, bombe molecolari, superfreni, unità di raffreddamento laser, laser a parabola. Ricordate che se sparate con il vostro fucile a lungo si surriscalda e si blocca e dovrete farlo raffreddare. Inoltre ogni volta che morite perdete un pezzo dell'armamento.

JOYSTICK PORTA 2

S	missile
M	bomba molecolare
O	su
Z	sinistra
X	destra
K	giù
P	fuoco

CALIFORNIA GAMES

Si sa che sulla Costa Occidentale degli Stati Uniti una ne fanno e cento ne pensano, così la Epyx, uscendo dalla propria tradizione ''olimpica'' ha deciso di darci una compilation dei giochi più bizzarri che fanno furore sulle spiagge della California.
Le gare sono sei, presentate in puro stile Epyx, e lo schermo del menu offre l'opzione di partecipare a tutte, a una sola o ad alcune, oppure di allenarsi in una di esse.
Si può giocare con uno o due joystick, e i giocatori possono essere fino a un massimo di otto.
Tra l'altro, con **California Games,** la Epyx ha introdotto una piccola rivoluzione nel mondo dei videogiochi trovandosi uno sponsor, la Casio - ma non per questo il prezzo è diminuito! Bé, meglio passare ai giochi...



Il mezzo tubo

Il mezzo tubo è una pista a forma di catino sulla quale i più abili patiti dello skateboard si allenano nelle acrobazie più spericolata. La pista sembra in effetti un tubo tagliato a metà, solo che le sue pareti sono alte circa sei metri, e l'atleta deve andare su e giù su di esse finché non ha raggiunto la velocità necessaria ad effettuare l'acrobazia. Il gioco prevede tre acrobazie, e il giocatore ha un minuto e mezzo e tre vite per eseguirle. La grafica è fantastica e l'animazione impeccabilmente realistica, degne della gloriosa tradizione Epyx.

Footbag

Questo oscuro sport consiste nell'usare testa, braccia e gambe per tenere quanto più possibile in aria una specie di palla floscia, il footbag. La cosa non è affatto facile, e riuscirci non basta di per sé per vincere: occorre anche eseguire delle complicate evoluzioni.

Surfing

Una gara davvero esaltante, con la fantastica sensazione di stare sull'asse computerizzata a cavalcare le onde mandate dal computer. L'obiettivo è di riuscire a cavalcare per novanta secondi le onde più pericolose e pazzesche. Sono ammessi quattro fallimenti.

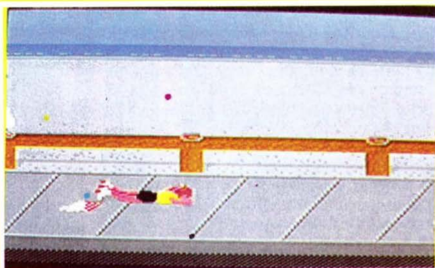


Schettini

Per fortuna non si tratta del gelido e noioso pattinaggio sul ghiaccia già visto in **Winter Games.** Questa volta si tratta di guidare una graziosa rossa in bikini che schettina su un assolato marciapiede californiano, aiutandola ad evitare ostacoli mostruosi come gelati in via di scioglimento e crepe nel selciato. Per ottenere dei punti in più ci si può anche cimentare in alcune acrobazie. Questa è una di quelle gare in cui la Epyx dimostra la pro-







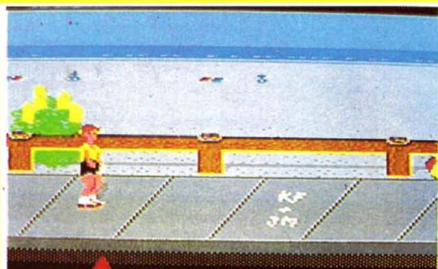
pria fantastica maestria nel conferire al giocatore un vero controllo sull'azione: qui non si tratta come al solito di smanettare il joystick a destra e a sinistra, ma di usarlo nel modo più appropriato alla situazione.

BMX

Tutti ormai sanno che cos'è una "saltafossi", e qui si tratta di balzare su una bici BMX e percorrere una pista di cross superando rampe, sterpi e cunette e- se possibile- eseguendo anche strada facendo un paio di acrobazie.

Frisbee

Due sosia molto viriloidi di Martina Navratilova stanno giocando a frisbee nel parco: prima dovrete controllare la lanciatrice, dando la giusta velocità ed angolazione al tiro, poi dovrete passare all'altra contendente in modo che possa tuffarsi, saltare oppure sempli-







cemente correre per prendere il frisbee. E non è facile!
Avendo letto fin qui potreste concludere che questo programma sia solo all'altezza di tutte le altre compilation di giochi della Epyx- e sbagliereste! **California Games** è la migliore compilation della serie, e la sua grafica batte tutte le precedenti produzioni della Epyx e per il 64. Anche la colonna sonora è eccezionale, e comprende alcuni classici degli anni Sessanta. Il pregio principale del gioco è però la sua estrema facilità d'uso.
Resta la solita lamentela che la versione su cassetta richiede l'inevitabile, noioso multicaricamento. Parecchi software house cercano di giungere alla perfezione, ma quella che è giunta più vicina ad essa è la Epyx.

Cristina Barigazzi

DY OCEAN PACIFIC 01:08 48

GALAXY



Gli alieni dell'impero galaxiano hanno attaccato l'ottavo settore astrale per ottenere la supremazia su questa parte vitale dell'universo per i trasporti integalattici e poter quindi depredare tutti i cargo che passeranno su questa parte. Ma per fortuna la confederazione aveva appena messo a punto una nuova navetta aerospaziale dotata di sofisticati mezzi di difesa che, appoggiata da un'astronave di supporto potesse essere in grado di arrestare l'ondata di attacco aliena. La navetta è dotata anche di ottimi schermi difensivi che dovrai abilmente usare per evitare il danneggiamento del tuo velivolo. Potrai scegliere se usare il laser in modo automatico o manuale a seconda dei singoli approcci con i tuoi nemici ed avrai anche a disposizione dei missili più micidiali ma in minor numero. Usa il codice di riconoscimento per identificare i tuoi alleati e ritorna all'astronave madre per fare rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

1	musica on/off
2	ripristino schermi
3	mappa
4	lancio missili
5	punteggio
6	laser aut./manuale
7	teletrasporto nave madre
8	codice di riconoscimento

FURORE



È l'anno 2430 e la Seconda Guerra Solare continua ad imperversare. Ormai il nemico ha occupato fin nella parte più interna il Quinto Sistema Stellare, quando viene ricevuto un messaggio disperato: SOS... CARGO BULK CARRIER SATURN VOYAGER... IDSY 4561... ENEMY ATTACK... ABANDONING SHIP...!
Il messaggio si interrompe qui. L'unica astronave sufficientemente vicina e attrezzata è l'astronave da battaglia FURORE. Come comandante del Furore hai il massacrante compito di combattere infinite ondate di nemici per salvare le navicelle alla deriva, che simili a tanti piccoli gusci corazzati contengono i sopravvissuti alla distruzione della propria astronave. L'avvicinamento di un gusico è segnalato da una scritta di allarme e lo scopo ultimo è quello di permettere al numero maggiore possibile di essi di attraversare la zona di battaglia per giungere al sicuro nella zona presidiata dal Furore. Il contatto con un'astronave nemica o con un guscio porta automaticamente alla distruzione. Ed ora non resta che diventare più veloci della luce. Per eliminare le successive ondate di nemici sempre più veloci e numerose. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	pausa
SPARO	fine pausa

ROARRR!!!

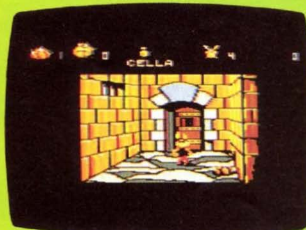


Chi non ha sentito parlare dei famosissimi drugster, i potentissimi mezzi da corsa capaci di scatenare in pochissimo tempo migliaia di cavalli di potenza e raggiungere folli velocità tali da richiedere un paracadute per potersi fermare. In questa appassionante gara che potrai giocare con il tuo amico computer o contro un pilota avversario vedrai messa a dura prova la tua prontezza di riflessi e la tua abilità in una gara in cui perdere un millesimo di secondo può significare una sicura sconfitta. Allineatoti alla griglia di partenza dovrai partire al segnale verde e cambiare rapidamente le marce con perfetto sincronismo evitando eccessivi fuori giri che potrebbero causare irreparabili danni al potente motore della tua vettura. Ricorda inoltre che potrai fare allenamento per perfezionare le tue capacità.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	istruzioni
RUN/STOP	fine gioco

I GALLI

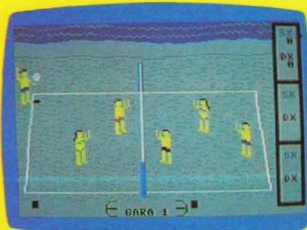


La pentola magica del buon mago è stata rubata e qualcuno, dopo averla rotta, ne ha nascosto i pezzi in giro per il mondo. Tu, fedele al tuo amico, dei cui servigi ti servi continuamente, decidi di metterti alla ricerca della sua pentola e parti accompagnato dal tuo amico del cuore. Ma, a complicarti la vita, ci penseranno in molti, dalle guardie nemiche che cercheranno di metterti in catena, ai voraci maiali selvatici, che dovrai riuscire ad abbattere per poterti anche cibare. Osserva tutto quello che troverai sul tuo cammino, perché ogni oggetto potrebbe esserti utile nel compimento della tua missione.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
FUOCO	pausa off
F1	pausa on

PALLAMANO

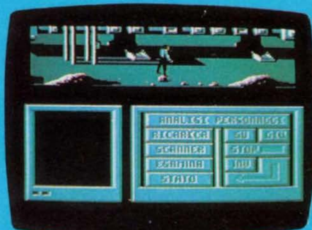


L'estate si sta avvicinando a passi da gigante e tutti i giovanissimi e non più senz'altro hanno nostalgia delle bellissime partite a pallamano giocate negli anni precedenti in riva al mare. Ma ecco che per tutti questi appassionati abbiamo preparato questo spettacolare gioco con il quale potrete affinare la vostra tecnica o cominciare ad allenarvi in vista delle future vacanze o con il quale rivivere momenti trascorsi. Con la joystick potrete decidere l'angolazione del tiro e quando il computer avrà deciso quale giocatore utilizzare in base alla vostra traiettoria, potrete calibrare la potenza del tiro. Le regole sono quelle usuali, vince chi ottiene il maggior punteggio e ricordate che potrete scegliere se giocare da soli contro il computer o in gara contro un vostro amico. Potrà essere anche molto utile vedere degli incontri disputati solo dal computer.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	demo
RESTORE	ricomincia

COMPUBRAIN



Siamo nell'anno 2087. Sette mesi fa una squadra di ricerca completa composta da 7 uomini è stata lanciata nello spazio per poter investigare più da vicino uno strano inspiegabile fenomeno: Avernus. Infatti gli astronomi avevano visto che questo asteroide sembrava muoversi verso la Terra e purtroppo se esso continuerà la sua corsa alla sua attuale velocità e con odierna traiettoria colpirà la Terra al più tardi in 70 giorni, causando una distruzione estesa. I sette astronauti sono stati scelti per prevenire tutto ciò. 30 giorni dopo la loro partenza dalla Terra i setti sono atterrati su Avernus per riportare indietro dei reperti. Ci siamo sempre tenuti in contatto con loro, ma 5 giorni dopo l'atterraggio qualcosa è andato storto. Infatti prima di perdere il contatto avevamo appreso che avevano urgente bisogno di carburante e mezzi di sussistenza. In breve, la tua missione consisterà nel portare quanto abbisogna a questi astronauti e a ristabilire il contatto radio con la Terra. Per far ciò potrai utilizzare il sofisticato computer internazionale, i cui terminali sono disseminati un po' ovunque sull'astronave dei sette.

JOYSTICK PORTA 2

R	fine gioco
F1	accedi al computer
F3	ritorna al gioco

OMAR



Nella foresta degli Ewakka i simpatici orsetti stanno correndo un grave pericolo. Il perfido Blacker ha escogitato un'ingegnosa trappola risonante in cui i piccoli amici vengono inesorabilmente attratti e qui catturati da malvagi predatori. Solo Omar di quental, l'amico degli orsetti, avrà la possibilità di salvarli e di fermare la macchina mostruosa. Dovrà però evitare i gendarmi e le mortali trappole di Blacker a costo di passare le porta della Sfinge da cui potrà uscire vivo solo rispondendo esattamente alle insidiose domande. Riuscirai a snidare il malvagio barone dal suo covo e a segnare la sua fine?

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

ANDROIDE CHASE



L'anno 2990 è giunto, l'ora X scattata. Tutto sembrava svolgersi tranquillamente nella piccola cittadina di Barninghum, dove quasi tutti gli operosi abitanti sono impiegati nella vicina stazione nucleare. Ma improvvisamente un tecnico si accorge che i sicuri sistemi di allarme indicano un surriscaldamento dell'acqua di raffreddamento mostrando che questa volta qualcosa è andato storto. Per il programma stabilito viene subito attuato il piano di evacuazione e tutti quelli che si trovano all'interno della centrale vengono fatti uscire all'esterno, mentre per dei sistemi di sicurezza le porte si sbarrano alle spalle degli ultimi usciti. Ed ecco che a questo punto il dottor Jennings si accorge che la sua segretaria non è uscita con tutti gli altri. Dopo un rapido esame, viene certamente appurato che si trova rinchiusa all'interno del pericoloso edificio. Il nostro eroe si mette quindi alla ricerca di tutte le chiavi necessaria che gli serviranno per aprire le varie porte del complesso degli uffici e successivamente dei mezzi aerei per raggiungere il luogo dove è nascosta la ragazza, nel tentativo estremo inoltre di raggiungere la stanza del reattore e riuscire a ristabilire l'ordine sconvolto.

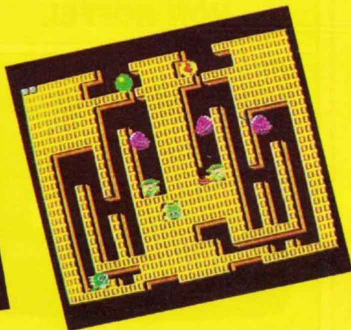
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

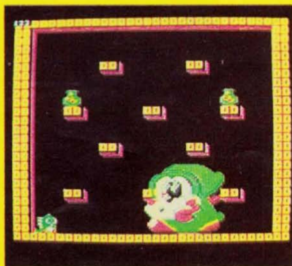
BUBBLE BOBBLE™





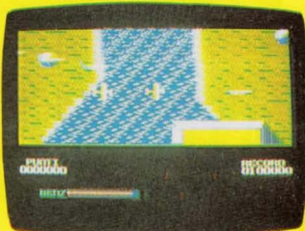


Bubble Bobble si potrebbe definire un gioco da bar all'antica, nel senso che delle innovazioni tecnologiche se ne infischia: la grafica è così così, e gli effetti sonori pure. No, il punto di forza di questo gioco è la sua irresistibile giocabilità. Avete il controllo di un grazioso piccolo brontosauro che sembra avere inghiottito una scatola di detersivo, poiché se ne va in giro emettendo bollicine. Il povero Bronto è afflitto da una fame insaziabile, e tocca a voi a aiutarlo a soddisfarla. C'è un problema, però: Bronto è vegetariano, e la sua dieta preferita consiste di frutta, torte e gelati. Insomma, dovrete fare in modo di trasformare in generi più appetitosi per lui gli ippopotami e i disgustosi pesci rossi che gremiscono le piattaforme di questo gioco.
Vedrete saltare su dei bonus di ogni forma ed entità degli ombrelli che vi trasporteranno da uno schermo all'altro, delle scarpe da corsa serviranno ad accelerare i vostri movimenti, e poi scoprirete che per far fuori gli avversari potete allagare lo schermo oppure servirvi di fulmini e gocce d'acqua. Se però non riuscite a schivare un avversario, siete finiti.
Il tutto è immensamente divertente e semplicissimo, e per fortuna nella conversione la Firebird è riuscita a non perder nulla dell'entusiasmante versione da bar. **Bubble Bobble** è da non perdere, e diventa ancora meglio se si gioca in due.





VON HOFFEL

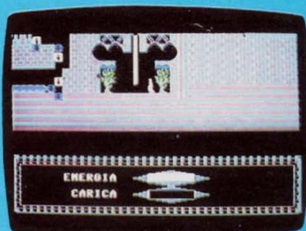


Nel 1999, nemici della Terra, scendono su di essa decisi più che mai a conquistarla. Un solo uomo chiamato "Von Hoffel", può essere in grado di ostacolare la loro avanzata salvando così il genere umano. Ti trovi ora nei panni di questo veterano, a bordo del suo vecchio ma efficiente "Cessna", e dovrai distruggere i velivoli nemici stando però attento ai molteplici ostacoli che ti si presenteranno durante il tuo arduo volo. A seguito dell'attacco nemico e di ogni urto che subirai, i serbatoi del tuo aereo verranno danneggiati, cerca quindi di portare a termine la tua missione prima che fuoriesca tutto il carburante. Quando vedrai la pista di atterraggio, atterra subito, solo così potrai riparare i tuoi guasti e fare il pieno di carburante e poter quindi ripartire per una nuova e più impegnativa missione. Ricorda che a bordo del tuo aereo hai a disposizione alcune potenti cariche magnetiche capaci di annientare tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	aziona le cariche magnetiche
FUOCO	per iniziare

EDEN

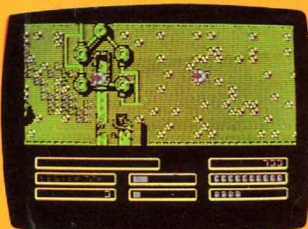


Come diceva la leggenda per il fortunato esploratore che avesse trovato la mitica Eden nessuna difficoltà avrebbe ostacolato il suo ingresso in quella favolosa terra ricolma di tesori. Ed ora che finalmente ti trovi a destinazione ti rendi conto di quanto fosse vera questa affermazione. Ma con estremo sgomento ora che ti stai prestando a lasciare questa terra leggendaria dopo averne raccolto i molteplici tesori ti accorgi che le numerose trappole poste sul cammino furono concepite non per impedire l'ingresso, ma per rendere impossibile l'uscita. Ma poiché non vuoi assolutamente rimanere prigioniero in questo paradiso artificiale e privarti delle belle cose che potrai permetterti nel tuo mondo con i tesori raccolti, decidi di rischiare e seppur con estrema apprensione, ti incammini coraggiosamente verso quella che potrebbe essere la tua ultima impresa.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	tabellone
F5	musica on/off

CARGO

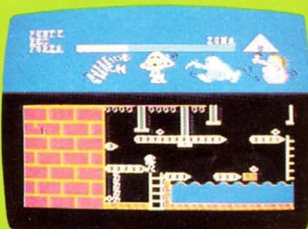


Nel ventesimo secolo essere dei buoni piloti era visto solo in funzione di difesa o di attacco con aerei da combattimento. Da alcuni anni invece il ministero per le ricerche sulle colture intergalattiche ha istituito una sezione di piloti chiamata "fattori volanti", nella quale ciascun capitano, avendo a disposizione un'astronave madre e 8 vascelli di appoggio, deve recarsi in giro per l'Universo, seminare e raccogliere messi da riportare sulla Terra. Ma attenzione, nonostante il progresso non è stato ancora possibile trovare una soluzione alla gramigna, mentre si racconta che solo sull'ottavo pianeta sia stato sintetizzato un distruttore della gramigna chiamato "agente arancio". Recati quindi su questo pianeta alla ricerca di questo utile aiutante, trova un pianeta incolto, bruciane la vegetazione inutile e pianta i tuoi semi, sorvolando il terreno a fuoco premuto, quando le tue messi saranno diventate verdi raccoglile, sorvolando i campi con le navi appoggio effettuerai il raccolto. Ma attento al sovrappeso. Ritorna quindi al pianeta natale dove potrai ritirare il ricavato del tuo lavoro ed eventualmente scambiare le tue armi con altre meglio equipaggiate e armate. Ricorda che la potenza di fuoco a tua disposizione è illimitata; ma gli scudi non possono sopportare troppi colpi. Il raccolto potrà essere anche rubato alle astronavi nemiche che dovrai prima distruggere.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	su
C =	giù
CURSORE	
SU/GIÙ	sinistra
SHIFT	fuoco

SGORBIO



Emerso improvvisamente dal cono d'ombra della luna un immenso oggetto alieno a struttura piramidale si era posto su un'orbita fissa a 30.000 km di distanza apparentemente privo di ogni segno di vita. Le spedizioni di esplorazione misero in luce che l'oggetto, di forma cubica con 30 km di lato, non mostrava alcun segno delle sue funzioni, ma solo un'unica apertura circolare sulla parte superiore. Fu deciso quindi di inviare uno dei nostri esploratori più esperti nel suo interno per cercare di scoprire il mistero della sua origine e il significato della sua comparsa. L'ultima comunicazione ricevuta dal nostro uomo descriveva un complesso macchinario in continuo movimento con parti a noi assolutamente sconosciute. Riusciremo a rivedere il nostro eroe e a chiarire il mistero della cosa?

JOYSTICK PORTA 2

F1	zona 1
F3	zona 2
F5	zona 3

DEATH WISH 3

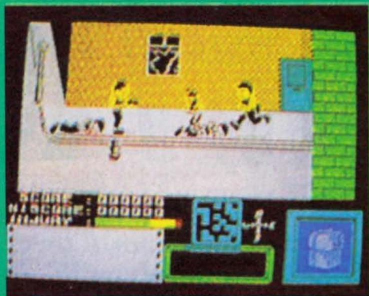
Deathwish III vi mette nei panni di Charles ("Il giustiziere della notte") Bronson, il quale non appena ricevuta una richiesta d'aiuto da un amico di New York si incarica di ripulire le strade e di porre fine alla guerra tra gang. Non appena messo piede nelle strade di New York, venite aggrediti da una banda di duri, che però non sembrano più tanto duri dopo che li avete ricevuti col lanciarazzi di cui siete armati.

L'azione si svolge sullo sfondo di una veduta laterale della strada: lo schermo cambia quando attraversate oppure quando giungete al bordo. Una mappa mostra dove vi trovate nonché tutte le armi in campo e i capi delle gang: non è una cattiva idea, ma ogni tanto tende a confondere le cose!

Col vostro lanciarazzi farete in polpette i malviventi- o meglio, in puré, poiché quando li colpite di loro non resta che un mucchietto gelatinoso al suolo! Sulla strada ci sono anche i poliziotti (che fanno del proprio meglio per tenere sotto controllo i violenti), delle innocenti nonnine e delle battone che passano mostrandovi in modo provocante la coscia!

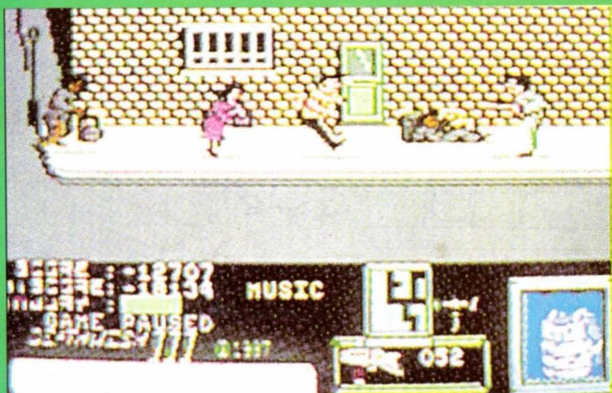
All'inizio la polizia è dalla vostra parte, ma se ucciderete per errore troppi passanti innocenti se la prenderà con voi.

Se per esempio uccidete una nonnina, perdete dei punti! Ad ogni modo, ci sono sempre in giro dei paramedici vestiti di bianco



che trascinano via i cadaveri per evitare che le strade diventino sovraffollate.
Man mano che le vostre munizioni diminuiscono, dovrete usare delle armi meno potenti, come un fucile a pompa e una Magnum 457. Dentro le case si trovano altre armi. Quando si entra in una casa, il gioco continua in modo più o meno normale, ma il vostro obiettivo è uno dei capi delle gang, che siede dietro la propria scrivania. Ricordate che i criminali si possono uccidere anche dall'interno delle case, affacciandosi alle finestre. **Deathwish III** ha degli sfondi piuttosto rudimentali, però gli sprite sono eccellenti e ben animati, oltre a dei buoni indicatori iconici e a un'utile mappa. Quanto alla colonna sonora, si può scegliere tra la bella musica di Ben Daglish e degli effetti sonori realistici. Come in **Nemesis the Warlock**, il divertimento di questo gioco sta nel fare fuori un sacco di gente, ma come in **Nemesis** il gioco è tutto qui, e c'è quindi il rischio di stancarsene presto. Pur non essendo molto impegnativo, **Deathwish III** è realizzato con cura, con colori vivaci, ottimi personaggi e tocchi brillanti, e può dare lunghe ore di divertimento.





SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

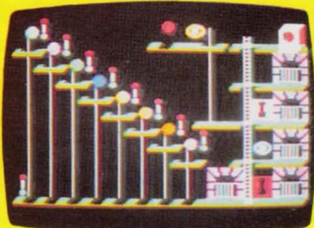
PER IL CBM 64 - N. 29 - in edicola il 2 dicembre

È IN EDICOLA!

NEW
SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 4 - in edicola il 2 dicembre

PLUCK



La primavera si sta avvicinando a passi da gigante e tra poco l'estate sarà alle porte e chissà quanti di voi trascoreranno le giornate di libertà vagando per prati e boschi alla ricerca di aria pura e di un po' di movimento. Ma ecco che al nostro amico Piero è accaduta una cosa veramente singolare. Dopo essersi avventurato nell'antro di un'antica casa colonica, le porte gli si sono richiuse alle spalle, lasciando il nostro amico in un mare di guai. Aiuta il nostro amico nella sua ricerca della via di uscita, stando molto attento ai mille trabocchetti nascosti ovunque e alle scariche elettriche dei robot-guardiani o delle macchine fulminatrici. Ricorda che potrà però usare il teletrasportatore per giungere nelle zone di colore a sua avviso più congeniali.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOY 1	1 giocatore
FUOCO JOY 2	2 giocatori

INVESTIGATION

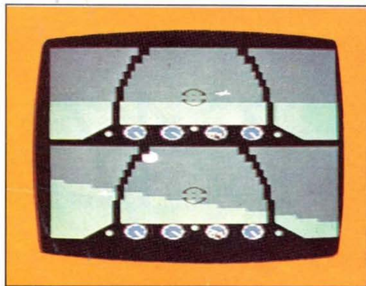


È da parecchio tempo ormai che in casa Brodgen avvengono strani fenomeni che più che furti sembrano essere dispettosi scambi di oggetti che l'ignara famiglia non sa essere causati da un giocherellone Gremlin che induce al furto a turno gli ignari componenti della famiglia. Per risolvere il tenebroso mistero il famoso investigatore Sherlock sta raccogliendo indizi aggirando vicendevolmente una delle numerose case della ricca famiglia. Il tuo compito, come aspirante detective e quindi per il momento fedele aiutante di Sherlock, sarà quello di trovare l'oggetto che il Gremlin burlone ti indicherà e portarlo quindi alla persona messa in causa. Questo ti consentirà di raccogliere preziose informazioni con le quali potrai scoprire il nome del colpevole. Ogni volta infatti ti appariranno tre strisce con personaggi e oggetti e, nel breve tempo a disposizione, dovrai individuare il colpevole tenendo conto che quest'ultimo e l'oggetto suggerito potranno comparire ripetuti anche in tutte e tre le strisce. Una volta scoperto il colpevole, che verrà arrestato, dovrai riferire al detective per l'arresto definitivo. Per aiutarti ricordati che l'oggetto e la persona da trovare sono indicate con un quadratino verde sulla piantina, al primo o secondo piano, il detective da un quadratino blu, mentre la tua posizione è costantemente indicata da un quadratino viola. Prendi nota che per prendere o dare oggetti devi toccare la persona voluta, evita tuttavia urti inutili perché ti faranno perdere preziosa energia.

JOYSTICK PORTA 1

D	controllo direzionale
R	controllo rotazionale
F1	pausa on
F3	pausa off
FUOCO	ruota prospettiva

DUELLO TRA CACCIA

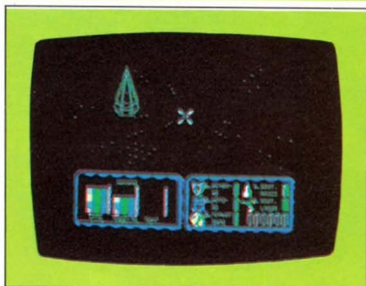


È un appassionante gioco che ti farà rivivere le battaglie aeree della guerra di Corea. Puoi giocare da solo o con un tuo amico contro il computer, oppure puoi affrontare un nemico in una avvincente sfida. Lo scopo del gioco è molto semplice: abbattere l'avversario senza farsi colpire. Il tuo caccia ti permette evoluzioni molto complesse che non mancheranno di divertirti, ma fai sempre attenzione all'altitudine di volo e a non sprecare proiettili.

JOYSTICK PORTA 1 (2)

F1	scelta giocatori
F3	numero di aerei/scenario/inserire-disinserire pausa
F5	inizio partita/fine partita con possibilità di scegliere giocatori ed aerei
SPARO o SPAZIO	livello difficoltà

CONFLITTO NELLA GALASSIA



Questa è una avventura spaziale piuttosto insolita ed originale: infatti questa volta indosserete i panni del pilota di un incrociatore spaziale e dovrete ripulire un sistema di pianeti, facenti parte della nebulosa di Van der Waals, da una serie di misteriosi oggetti alieni. Lo spostamento da un pianeta all'altro avviene via iperspazio: basta scegliere il pianeta dove si vuole andare, inserire l'iperspazio ed in pochi istanti vi troverete nelle sue vicinanze. La carta stellare del sistema si trova sopra un monolito roteante nello spazio; per atterrarvici basterà puntare il mirino su di esso ed avvicinarsi lentamente. Quando siete sul pianeta prescelto avrete due possibilità per eliminare gli automezzi alieni: il laser (occorrono svariati colpi) oppure i missili (ne basta soltanto uno). Fate attezione perché sul pianeta vi sono anche delle navi soccorso che se vengono attraccate vi consentiranno di effettuare eventuali riparazioni o rifornimenti. Per usufruirne basta posizionarsi con il mirino ed avvicinarsi. Queste navi sono segnalate da opportune icone (ad esempio la chiave inglese segnala la nave riparazione mentre la tanica segnala quella carburante). Una volta ripulito il pianeta potrete abbandonarlo: basterà dare massima potenza! Un consiglio, prima di atterrare su un pianeta controllate con lo scanner la situazione per saper cosa vi attende.

JOYSTICK PORTA 1

1	joystick
2	tastiera
O,U	sinistra
P,I	destra
Q,T	su
A,G	giù
C,SPAZIO	fuoco
Z	missili
0,9	velocità
1,2,3,4,5	informazioni condizioni gioco





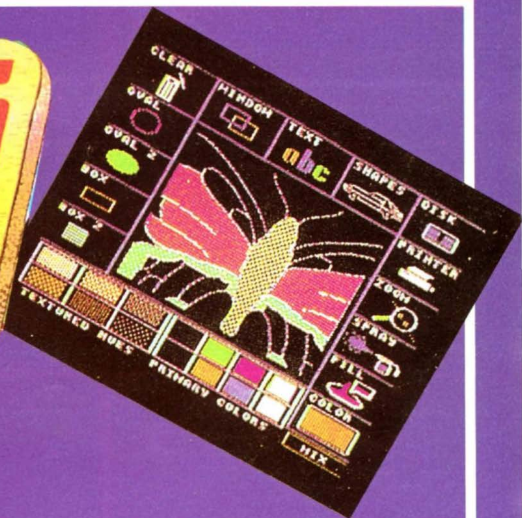
Per chi non aspiri alla qualità eccelsa di un Quantel, per esempio, esiste una quantità di package grafici a buon prezzo e con eccellenti prestazioni. Tra di essi c'è il Blazing Paddles, della Datel, collegabile a un buon numero di mezzi di input: blocco a pressione, joystick, manopole, trackball e penna ottica. I modi di disegno sono selezionati dai riquadri che appaiono ai margini dello schermo e sono: ovali, trasparenti, finestre, riquadri, finestra, testo, forme, load/save, stampante, zoom, aerografo, riempitivo, colore, righe, puntini, schizzi e una scelta di sette pennellate. Tutto ciò viene selezionato ponendo il cursore sul riquadro desiderato e premendo il pulsante. Le icone poi scompaiono e si può osservare l'immagine che viene disegnata.

Il joystick non è il mezzo più adatto al disegno a mano libera, però si possono ottenere immagini piuttosto belle usando righe, ovali e riquadri. Usato nell'opzione trackball, il mouse è solitamente molto lento, ma quando si disegna diventa sorprendentemente veloce. Gran parte delle funzioni di disegno vengono eseguite portando il cursore sul punto desiderato dello schermo e poi premendo il pulsante, poi lo si porta nel punto in cui si vuol porre una qualsiasi figura e si preme di nuovo.

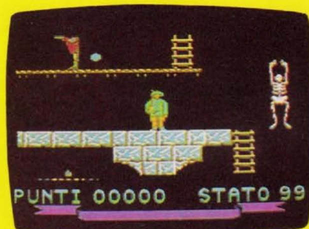
Blazing Paddles è di facile impiego grazie al suo semplice ma efficace sistema iconico: in effetti si tratta di un programma sofisticato, tale da soddisfare anche un artista del computer, però anche un ragazzino lo saprebbe usare. In vendita a circa tredici sterline (sia su dischetto che su cassetta), Blazing Paddles è un package professionale a prezzo contenuto, ideale per chi voglia cominciare a dedicarsi alla grafica sul 64.




ZING
DLES
TOR


CLEAR
OVAL
OVAL 2
BOX
BOX 2
WINDOW
TEXT
abc
SHAPES
DISK
PRINTER
ZOOM
SPRAY
FILL
COLOR
MIX
TEXTURED HUES
PRIMARY COLORS

SWORD AND STAIRS



Da quando il buon re Ardor se ne era andato a combattere i ribelli delle terre alte, nel regno di Torten regnava il caos più completo. Preso il potere con un abile colpo di mano il perfido Ragnox impone il suo volere a tutto il popolo tenendo come ostaggio la splendida principessa Aldora. Ma per opporsi finalmente a questo stato di sopruso è tornato il fiero paladino Gorgol, promesso sposo della principessa e inviato dal buon Re per liberarla assieme al suo paese. Introdottosi nel tetro castello del tiranno Gorgol dovrà aprirsi la strada fra le mille difficoltà e i numerosi trabocchetti fino alla fine del labirinto che lo separa dalla sua promessa sposa.

JOYSTICK PORTA 2

S	inizio gioco
O	joystick/tastiera fine gioco
Z	sinistra
X	destra
;	salta
/	giù
SPAZIO	fuoco

TUNNEL



Alla guida della vostra veloce astronave, dovete riuscire ad abbattere il maggior numero possibile di astronavi nemiche e di corpi celesti. Il vostro compito consiste nel riuscire a penetrare in una specie di tunnel che in realtà è una base nemica munifica di efficaci sistemi di difesa. È una missione praticamente suicida: per portarla a termine dovete fare attenzione a non toccare gli edifici e soprattutto dovete evitare gli ufo nemici ed i missili termosensibili. Purtroppo però le astronavi nemiche, dapprima rade, diventano poi sempre più frequenti ed agguerrite. Per difendervi potete solo sparare potenti raggi laser che annienteranno i nemici oppure potete manovrare abilmente la vostra astronave per evitare ogni genere di pericolo.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita

ASTROBLITZ



Ora che era il momento di partire Zenk si rendeva ben conto che quando i due altariani ridacchiando tra loro gli dissero che non avrebbe avuto il coraggio di attraversare con il suo astrojet le tenebrose caverne di Vogel, avrebbe dovuto far finta di niente e non accettare spavaldamente la scommessa. Ma forse a causa della sua superbia o del troppo Xirl trangugiato ora si trovava ad affrontare per gioco una delle imprese più rischiose concepibili dell'Universo. Nessuno dei temerari che lo avevano preceduto era mai tornato a raccontare quali misteri celasse quel maledetto asteroide. Restava solamente la leggenda che diceva che quell'ammasso di roccia era in realtà un qualcosa di vivente sopravvissuto per centinaia di anni o millenni alle creature che lo costruirono. Ma ora basta con i ripensamenti, la saracinesca principale sta per aprirsi e Zenk sa che questa potrebbe essere l'ultima volta che vede le stelle.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COMMON PATH



Nei dieci anni di prigione nello strano mondo di tesseriani l'unica preoccupazione del sergente Stocker fu quella di raccogliere le informazioni necessarie per fuggire nello spazio reale. Infatti nel misterioso mondo quadrimensionale dei tesseriani la via di accesso al mondo tridimensionale a noi conosciuto si trova da qualche parte nel complesso sotterraneo al centro del potente computer chiamato la "Grande Madre". Così dopo essersi impadronito di una navetta il nostro eroe dovrà trovare e raccogliere una sufficiente quantità di urbium, per avere l'energia necessaria e sufficiente a teletrasportarsi nel complesso sotterraneo in cui, se saprà evitare i micidiali trabocchetti della "Grande Madre" potrete trovare la via di fuga e rivedere le stelle della nostra galassia.

JOYSTICK PORTA 2

F1 pausa on
F3 pausa off
FUOCO inizio gioco

STALAG 104

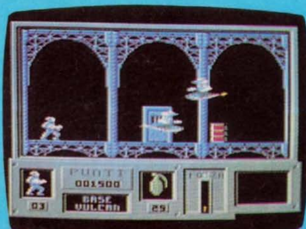


Siamo nel 1942 e tu, dopo essere stato fatto prigioniero dai nazisti; sei stato internato in uno dei loro campi di prigionia. Qui la vita scorre monotona e a orari stabiliti dovrai presentarti all'adunata o a fare esercizio e potrai rifocillarti. Il campo si trova in un piccolo castello su un promontorio circondato da tre lati dagli scogli e dal gelido mare del nord. I prigionieri abitano in case prefabbricate al centro del terreno e il quarto lato del perimetro è sorvegliato a vista da guardie e cani. Visto che la fine della guerra non è così prossima tu decidi di fuggire e dovrai recuperare dappertutto qualsiasi oggetto ti possa essere utile per portare a termine il tuo proposito, ma ricorda che per una buona riuscita dovrai annotare accuratamente la routine giornaliera. Nel campo assieme a te ci sono prigionieri da tempo altri commilitoni, che seppur ormai rassegnati, dovrai stimolare ad aiutarti per coprire la tua fuga. Ricorda che sotto il campo si trovano cunicoli scavati da precedenti prigionieri, ma per poterticisi avventurare dovrai prima possedere una torcia. Riuscirai nel tuo intento?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	prendi/usa/lascia oggetti
RESTORE	fine gioco
RUN/STOP	pausa

MONSTERS



Lontano, molto lontano, in una galassia differente dalla nostra e molti anni fa. Il controllo dei pianeti era nelle mani di una dittatrice molto potente e molto equa. Ma gran parte della sua forza nel governare era dovuta alla devozione e all'abilità del suo aiutante. Purtroppo la bramosia di potere e ricchezze trasformarono ad un certo punto la giusta dittatrice in un perfido comandante, costringendo il suo aiutante a mettere a frutto tutte le sue doti di furbizia e bravura per distruggere l'impero della malvagia donna e riuscire a prendere il potere. Il tutto si svolge su due pianeti: Vulcan, dove dovrai combattere per 20 situazioni prima di poter prendere la nave per raggiungere il secondo pianeta e Kurgan dove le difficoltà aumentano perché tutto si svolge in una dimensione diversa. Sui due pianeti avrai armi differenti e anche i tuoi nemici saranno sempre più potenti perciò dovrai veramente faticare per raggiungere il tuo scopo. Ricorda che alcuni nemici dovranno essere colpiti ripetutamente per essere distrutti e che sparando velocemente utilizzi il laser, mentre tenendo premuto un po' più a lungo il bottone del fuoco lanci granate.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

ECCEZIONALE

E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

18

HIT PARADE

HIT PARADE

18

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 ASSAULT - 2 GP RIDER
3 APPRENTICE - 4 ASTRO LABYRINTH
5 CIRCUITS - 6 THE JUNGLE
7 FUTURE WALL - 8 SPHEROSEEKER
9 GALAXY - 10 FURORE
11 ROARRR!!! - 12 I GALLI
13 PALLAMANO - 14 COMPUBRAIN
15 OMAR

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 ANDROID CHASE - 17 VON HOFFEL
18 EDEN - 19 CARGO
20 SGORBIO - 21 PLUCK
22 INVESTIGATION
23 DUELLO TRA CACCIA
24 CONFLITTO NELLA GALASSIA
25 SWORD AND STAIRS - 26 TUNNEL
27 ASTROBLITZ - 28 COMMON PATH
29 STALAG 104 - 30 MONSTERS

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI